

Napoleon

2-7 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Die gebotene Anzahl Stiche gewinnen; der Höchstbietende bestimmt den Trumpf durch seinen ersten Ausstieg.

AUFBAU

- Ein Standard-52-Karten-Deck verwenden.
- 5 Karten an jeden austeilen.
- Von 1 bis 5 bieten (Napoleon = alle 5); jedes Gebot muss das vorherige übersteigen oder man passt.

WERTUNG

- Gebot erfüllen und alle Spieler zahlen einem den Gebotsbetrag.
- Scheitern und man zahlt jedem Spieler den Gebotsbetrag.
- Napoleon (5) zahlt/kostet das Doppelte; Wellington das Dreifache, Blücher das Vierfache.

Tip: Basierend auf sicheren Stichen bieten, nicht auf erhofften; die Ausspielfarbe sorgfältig wählen.

AM ZUG

- Der Höchstbietende spielt zuerst aus; die Farbe dieser Karte wird zum Trumpf.
- Farbe bedienen, wenn möglich; andernfalls eine beliebige Karte spielen.
- Höchster Trumpf oder höchste Karte der angespielten Farbe gewinnt den Stich.

Napoleon (allgemein Nap genannt) ist ein britisches Stichspiel, bei dem Spieler darauf bieten, wie viele der fünf Stiche sie gewinnen, und dann spielen, um ihr Gebot zu erfüllen. Seine schnellen Hände und das einfache Bieten machen es zum Favoriten in Kneipen und bei geselligen Treffen.

Ziel

Das Gebot gewinnen, indem man genau die Anzahl Stiche nimmt, die man angesagt hat. Der Höchstbietende spielt aus und wählt den Trumpf durch die Farbe seiner ersten Karte.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2 bis 7 Spieler.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Austeilen:** 5 Karten pro Spieler.
4. **Bieten:** Spieler bieten von 1 bis 5 (Napoleon = alle 5). Jedes Gebot muss höher sein als das vorherige, oder der Spieler passt.

Spielablauf

1. **Trumpf:** Der Gewinner des Bietens spielt den ersten Stich. Die Farbe seiner ersten Karte wird zum Trumpf.
2. **Farbe bedienen:** Spieler müssen Farbe bedienen, wenn möglich. Andernfalls dürfen sie eine beliebige Karte spielen.
3. **Stiche gewinnen:** Höchster Trumpf gewinnt, oder höchste Karte der angespielten Farbe.
4. **Wertung:** Wenn der Bieter sein Gebot erfüllt, zahlen ihm alle Spieler den Gebotsbetrag. Wenn er scheitert, zahlt er jedem Spieler den Gebotsbetrag.
5. **Napoleon-Bonus:** Ein Gebot von 5 (Napoleon) zahlt bei Gewinn das Doppelte und kostet bei Verlust das Doppelte.

Sondergebote

- **Wellington:** Ein Gebot, das Napoleon überbietet und das Dreifache zahlt.
- **Blücher:** Überbietet Wellington und zahlt das Vierfache. Nur nach einem Wellington-Gebot möglich.

Tipps und Strategien

- Basierend auf sicheren Stichen bieten, nicht auf erhofften.
- Die erste Karte sorgfältig wählen. Sie bestimmt die Trumpffarbe für die gesamte Hand.
- Mit nur 5 Stichen ist jede Kartenentscheidung entscheidend.

Tipps & Strategie

Ein Gebot von 3 ist sicher mit drei hohen Trümpfen. Ein Gebot von 5 erfordert nahezu perfekte Karten. Den Unterschied zwischen einem wahrscheinlichen und einem sicheren Stich kennen.

Da der Trumpf durch die erste Karte bestimmt wird, die Farbe wählen, in der man am stärksten ist. Ass und König einer Farbe zu haben, macht sie zu einer ausgezeichneten Trumpfwahl.